

Instrucciones de Juego

¡El combate continúa! Los Double Dragons, Billy y Jimmy, quieren vengar la muerte de Marian, y podrán incluso devolverle la vida si consiguen entrar en la guarida secreta del Jefe Siniestro. Pelea furiosamente en esta aventura llena de ación. Para uno o dos jugadores.

CONOCE A LOS BUENOS CHICOS
Como expertos conocedores de las artes marciales, Billy y Jimmy Lee tienen un amplio repertorio de movimientos de combate tremendamente eficaces.
Practica estos controles hasta que tú también tengas un dominio natural de las técnicas de combate.

ARMAS: UNA OPORTUNIDAD PARA COMBATIR DURAMENTE
Durante su lucha en terreno hostil, Billy y Jimmy encontrarán criminales y ladrones (mira la lista para más detalles). Algunos de ellos estarán armados, y es posible forzarlos para que dejen sus armas en el suelo. En cualquier momento puedes encontrarte con un matón descuidado que deja su arma abandonada en el suelo. Siempre que tengas la oportunidad, coge el arma y úsala.
Puedes manejar espadas, puñales, cajas, cadenas, granadas, leños y látigos contra las hordas indeseables. Trata de aprovechar todas las oportunidades que se te presenten. Como expertos luchadores, Billy y Jimmy se convierten inmediatamente en maestros en el manejo de cualquier arma que cae en sus manos.

LA HISTORIA CONTINUA...
Las cosas no fueron muy bien después de todo. Cuando la banda de los Guerreros Negros secuestraron a Marian y provocaron la expedición por las calles de la ciudad, Billy Lee salvó la situación. Con la ayuda de su hermano, Jimmy, Billy consiguió rescatar a Marian y se deshizo del líder de los Guerreros Negros, un aficionado a las armas de fuego llamado Willy. Al final de Double Dragon I, las calles de la ciudad se convirtieron en un lugar mucho más seguro con los Guerreros Negros fuera de combate. O eso creía todo el mundo.
Billy y Jimmy no mataron a TODOS los Guerreros. Una componente solitaria de la banda consiguió curarse, y dedicó varios años a estudiar el antiguo arte oriental de la curación. Uno de los rincones ocultos de las antigua ciencia médica era algo que sólo podía llamarse magia, magia lo suficientemente poderosa como para reencarnar a los muertos. Linda, que así se llamaba, perfeccionó sus poderes de Undhai, la medicina mágica, hasta el punto de que adquirío la capacidad de dar vida a los restos de un cadáver. Aprendió a dar vida de nuevo a los cuerpos abandonados por almas muy apartadas de este planeta.
No hace falta preguntar cuáles eran las intenciones de Linda. Pero antes, practicó sus poderes con unos cuantos cadáveres, antiguos miembros de la banda de los Guerreros Negros, para asegurarse de que tenía plenos conocimientos de la magia antes de devolver la vida al mismísimo Willy. Antes de que los hermanos Lee supieran lo que estaba ocurriendo, los Guerreros Negros estaban de nuevo vivos y preparados para la acción. Y parece que los primeros expermientos de Linda tuvieron como consecuencia algunos miembros de la banda mutantes.
Conducido por la sed de venganza (avivada por cinco años transcurridos muertos). Willy ordenó a sus mejores hombres que volvieran a secuestrar a Marian. A los pocos días de

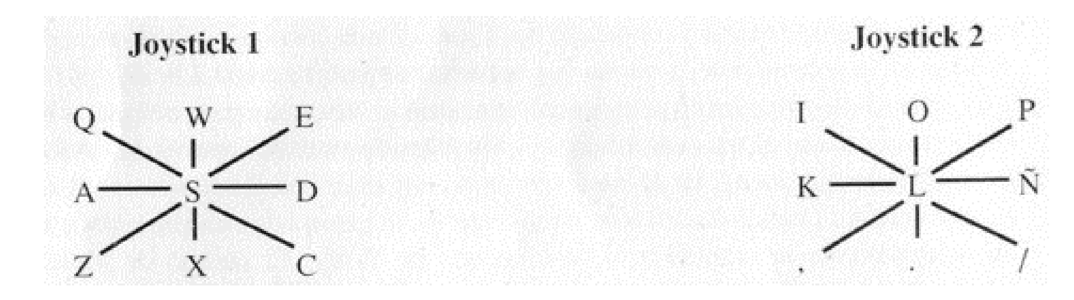
ordenarlo, la desventurada chica fue conducida a la base secreta de Willy. Para no volver a cometer el mismo fallo dos veces. Willy asesinó inmediatamente a Marian y encerró sus restos en un campo mágico conjurado por Linda. Linda consiguió rápidamente subir varios puestos en la jerarquía de la banda por haber conseguido revivir a Willy.
Una vez más, los hermanos gemelos comenzaron la búsqueda para rescatar a Marian, pero esta vez su misión es más complicada. Comenzando en el helipuerto de la ciudad, Billy y Jimmy tienen que luchar en el hueco de un ascensor, dentro y a través de un almacén y en campo abierto. Luchando cerca de un precipicio, llegarán a la cima de una colina donde se encuentra oculta la entrada a la base secreta de Willy. El cuerpo de Marian descansa sepultado en el centro del escondrijo, y para tener alguna oportunidad de rescatarla y devolver su alma a este mundo, los héroes deben matar a Willy y después luchar contra sus propias torturadas almas.
Sólo cuando los Guerreros y Willy hayan muerto podrán atraverse los campos mágicos que encierran los restos de Marian. Los Lee son gemelos, pero también son séptimos hijos de un séptimo hijo, de modo que tienen poderes mágicos. Cuando hayan destruido a sus propias almas, tendrán suficiente poder del éter como para emprender una ceremonia de resurrección y devolverle la vida a Marian.
Com los Guerreros eliminados definitivamente y Marian de nuevo viva, Billy, Jimmy y Marian pasarán a través de una puerta a otra vida espacio-temporal donde vivirán felices y tranquilos.

COMO LUCHAR

Luchar, luchar y luchar es la única manera de rescatar a Marian. Billy puede protagonizar un rescate en solitario, pero las posibilidades de éxito son mucho más altas si emprende la aventura junto a Jimmy. (Si juegan dos jugadores, deberán comportarse como un equipo para rescatar a Marian, vigilando siempre a su compañero).
Hay que completar cada uno de las cinco secciones del juego antes de que el contador llegue a cero, o los héroes perderán una de sus valiosas vidas. Los golpes de los Guerreros Negros también reducen la vida, quitándoles la fuerza representada en la parte baja de la pantalla. El número total de vidas de Billy y Jimmy está representado junto a los medidores de vida restante de cada uno.
La ruta hacia el lugar donde está Marian implia luchar despiadadamente contra los enemigos hacia la parte derecha de la pantalla. La única forma de salir de una sección de juego a la siguiente es matar a todos los Guerreros Negros que merodeen por el lugar. Cuando la zona esté vacía, la Mano Guía aparecerá en el aire, indicando a Billy y Jimmy que pasen al siguiente punto.
Como Billy y Jimmy han llevado vidas limpias y honestas, los poderes mágicos que controlan el Universo les han otorgado un nivel limitado de inmortalidad. (Cuando superen una misión, la vida les será completada antes de pasar a la siguiente). Si uno de los hermanos Lee llega a un final prematuro, es posible activar uno de los cinco créditos de inmortalidad que los poderes mágicos han concedido, para continuar la aventura con un nuevo y rejuvenecido héroe.

CONTROLES DE DOUBLE DRAGON II PARA IBM PC

Pulsa 1 o el botón de disparo del joystick 1 para comenzar una partida de un jugador.
Pulsa 2 o el botón de disparo del joystick 2 para comenzar una partida de dos jugadores.



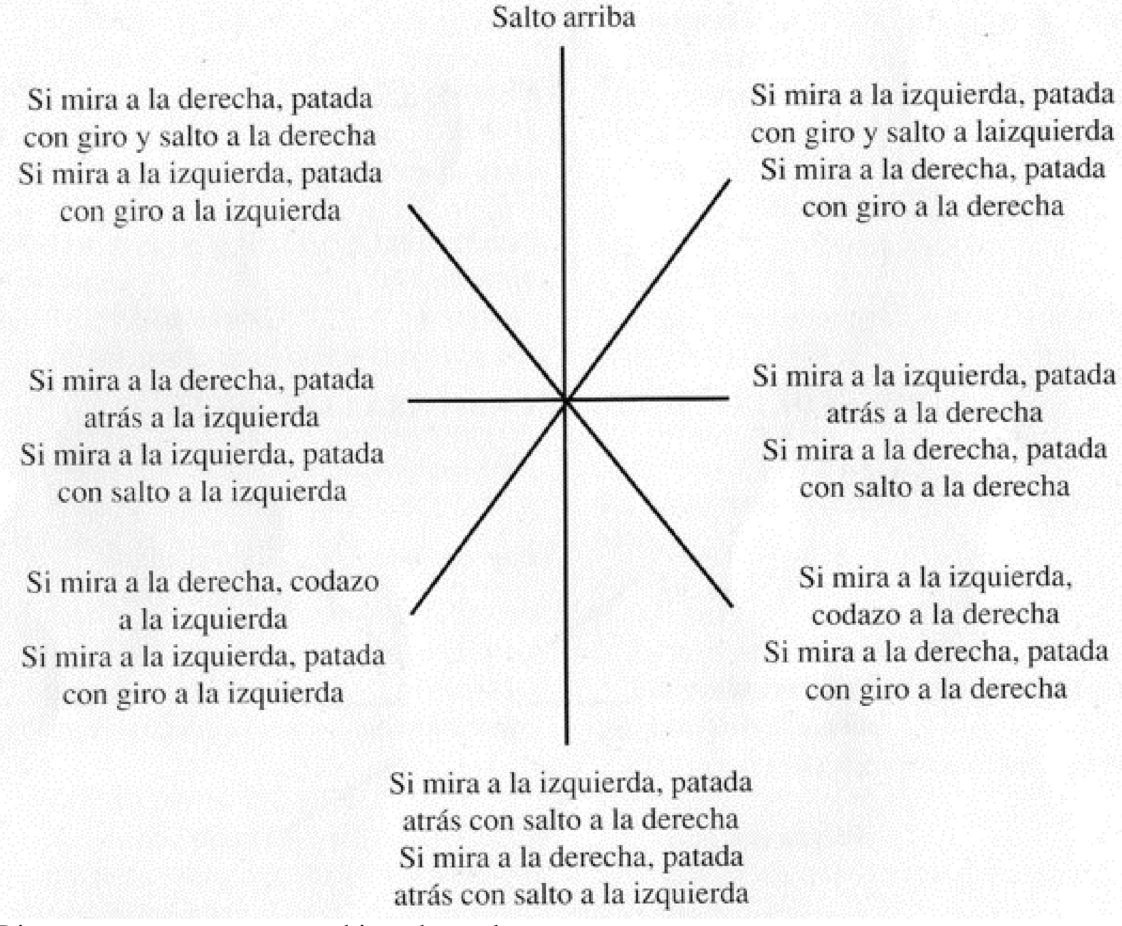
Sólo botón de disparo: puñetazo
Botón de disparo 1: S
Botón de disparo 2: 0 (cero en el teclado numérico)

Movimientos:
Movimientp direccional: arriba = moverse hacia arriba, izquierda = caminar a la izquierda, etc.
Disparo = puñetazo, látigo, lanzar cuchillo, caja o granada, etc.

Movimientos especiales:

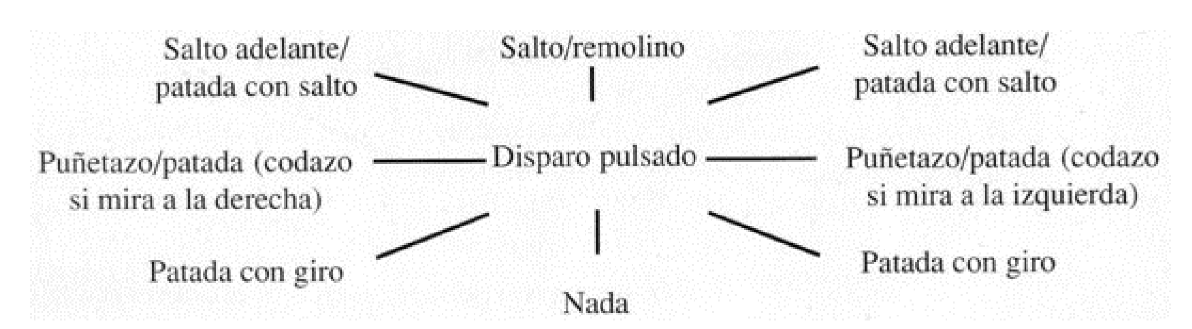
Patadas atrás con salto:	Abajo y disparo
Salto:	Arriba y disparo
Patada a la izquierda con vuelta:	Abajo, izquierda y disparo (debe estar mirando a la derecha)
Patada a la izquierda con salto:	Abajo, izquierda y disparo (debe estar mirando a la izquierda)
Patada a la derecha con vuelta:	Abajo, derecha y disparo (debe estar mirando a la izquierda)
Patada a la derecha con salto:	Abajo, derecha y disparo (debe estar mirando a la derecha)
Codazo a la derecha:	Derecha y disparo (debe estar mirando a la izquierda)
Codazo a la izquierda:	Izquierda y disparo (debe estar mirando a la derecha)
Patada con remolino:	Salta moviéndote abajo con el disparo, después alterna las teclas izquierda y derecha

CONTROLES DE DOUBLE DRAGON II PARA ST Y AMIGA
Con el botón de disparo pulsado

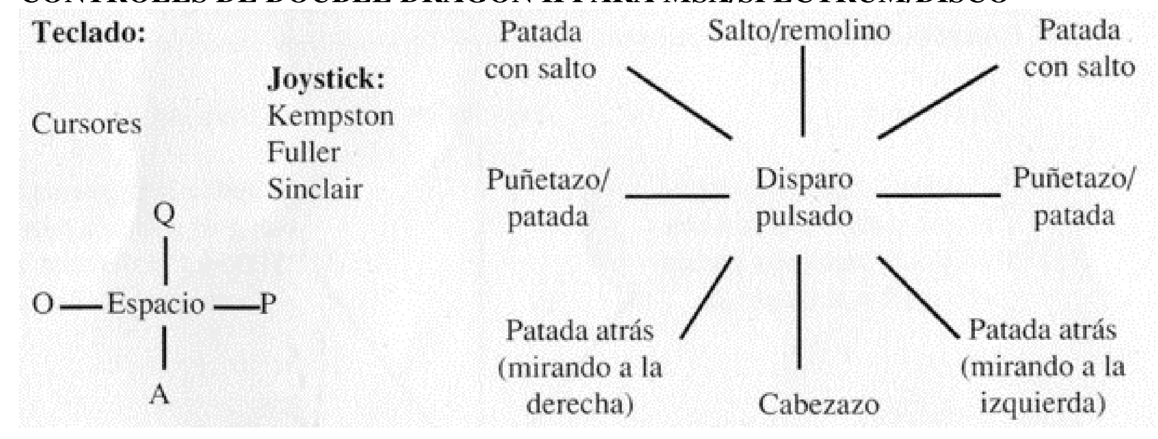


Disparo = puñetazo , coger objeto, lanzarlo, etc.
Joystick 1, 2 o ambos.

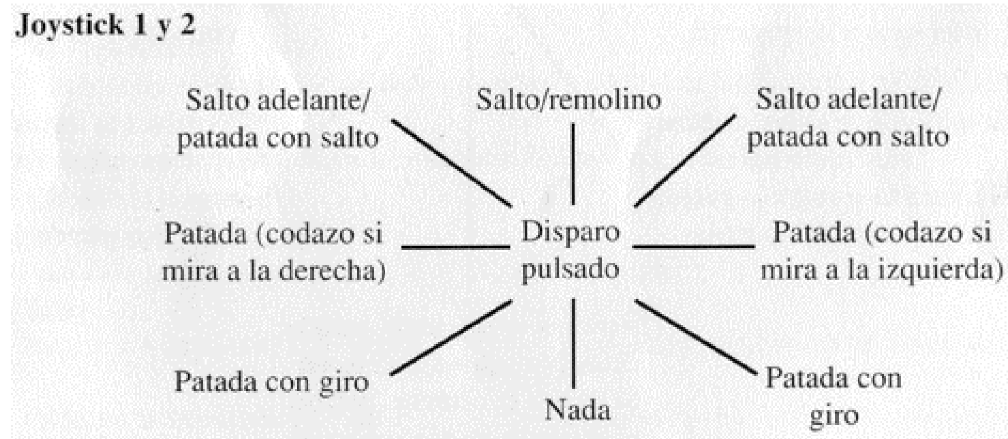
CONTROLES DE DOUBLE DRAGON PARA C64/DISCO
Joystick 1 y 2



CONTROLES DE DOUBLE DRAGON II PARA MSX/SPECTRUM/DISCO

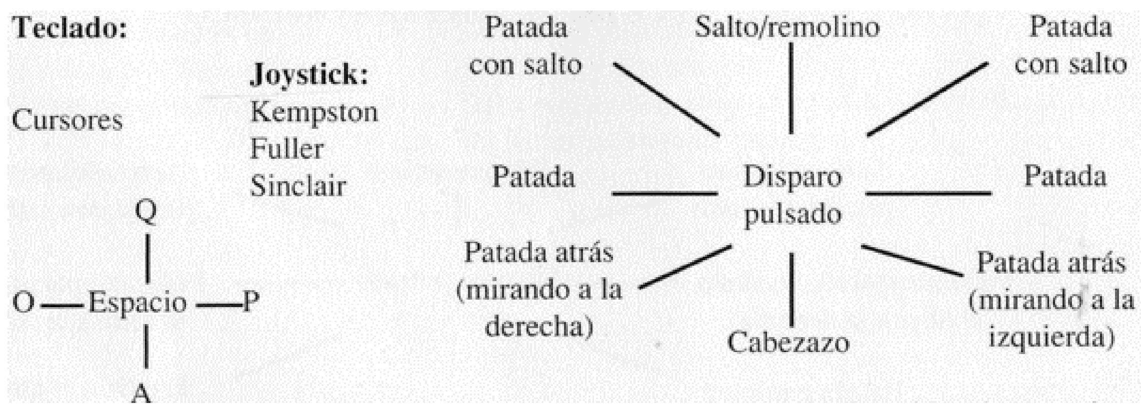


CONTROLES DE DOUBLE DRAGON II PARA C64/CASETE



Puñetazo: disparo pulsado; golpea en la dirección a la que mira

CONTROLES DE DOUBLE DRAGON II PARA MSX/SPECTRUM/CASETE



Puñetazo: disparo pulsado: golpea en la dirección ala que mira

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después la instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO64 tecleando GO64 y pulsando RETURN.
2. Sigues después la instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.

2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart.
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.



Distribuido por Drosoft, S.A.
c/ Francisco Remiro, 5 28028 MADRID
Telf.: (91) 246 38 02

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039-Madrid